

第 3 课：变量与基本数据类型

讲师：Monkey

时间：2016 年 5 月 6 日（周五）

课程要点：

1.变量

2.基本数据类型

1.变量

1.概念

用于在计算机的内存中存储数据.[见图]

2.变量的语法[见图]

变量类型 变量名;

变量名 = 值;

简写：变量类型 变量名 = 值;

3.变量的使用规则

先声明,后赋值,再使用.

4.变量的命名规则

①必须以 **字母** `_` 或者 `@` 符号开头，不能以数字开头

【`_` `@` 开头暂时不要用，它们有自己特殊的意义】；

②后面可以跟任意的 **字母** **数字** **下划线**；

5.变量的命名注意事项

①变量名不能与 C#系统中的关键字重复；

②在 C#中，大小写是敏感的；

③同一个变量名不允许重复定义[不严谨]。

6.变量的命名规范

驼峰命名法【Camel】

要求变量名首单词的首字母要小写，其余的每个单词的首字母要大写

例如: time, playerName, vipLevel,myNameIsMonkey

2.基本数据类型

1.int 类型

整数类型,只能存储整数,不能存储小数。

取值范围: -2,147,483,648 到 2,147,483,647

2.float 类型

单精度小数类型,既能存储整数,又能存储小数,值后面需要加上一个 **f**。

取值范围: 小数点后面的位数是 7 位;

3.double 类型

双精度小数类型,既能存储整数,又能存储小数。

取值范围: 小数点后面的位数是 15~16 位;

4.bool 类型

bool 类型,用来描述对或错,bool 类型的值只有两个: true false。

5.string 类型(?)

字符串类型,用来存储文本,也可以存储空,字符串类型的值需要用**双引号**引起来;

6.char 类型

字符类型,用来存储单个字符,最多最少只能有一个字符,不能存储空,字符类型的值需要用**单引号**引起来。

一个字符: 1 个数字,1 个字母,1 个汉字,1 个符号。